S4

PARA USO EM OLD DRAGON

Dungeon Module S4

As Cavernas Perdidas de Tsojcanth

by Gary Gygax

Adaptação e Tradução: Kelderek McGregor

Nas Montanhas Yatil, ao sul de Perrenland, corre o rumor de que existe um tesouro mágico de valor incomparável, uma riqueza de tamanha fama que dezenas de aventureiros já pereceram tentando encontrá-la. Encontre as perigosas Cavernas Perdidas de Tsojcanth e você poderá conquistar a fortuna oculta do arquimago há muito falecido — se sobreviver! Este módulo contém informações de ambientação, notas para o Mestre, mapas da região selvagem e de dois níveis das cavernas, além de muitos monstros, itens mágicos e magias inéditos. As Cavernas Perdidas de Tsojcanth foram originalmente desenvolvidas para o torneio oficial de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® na Wintercon V, e incluem os personagens originais utilizados no torneio. Para o melhor em produtos de aventura para jogos, procure o logotipo da TSR em jogos, módulos e acessórios de jogo.

Aventuras do Guardião

As Cavernas Perdidas de Tsjocanth

Uma aventura para 4-6 personagens de nível 6° ao 10°.

Introdução

Aproximadamente um século atrás a arquimaga Iggwilv enviou seus malignos seguidores para conquistar o reino. Por quase uma década ela obteve sucesso e a pilhagem resultante foi trazida até seu covil para satisfazer seu enorme desejo por tesouros. A lenda diz que os poderes da maga foram selados nas cavernas perdidas de Tsjocanth, aonde magia oculta possuía poder incalculável. É certo que Iggwilv governava seus domínios daquelas cavernas, aonde ela conduzia incessantes rituais para aumentar sua influência.

Estes experimentos foram sua queda, pois acidentalmente ela libertou o príncipe demônio Graz´zt, que ela havia forçado a servidão. A batalha foi terrível, pois embora o demônio tenha sido enviado para o abismo, Iggwilv perdeu a maioria de seu poder no duelo. Com o enfraquecimento de sua maldade, seus seguidores e escravos debandaram e levaram muito de suas riquezas. A arquimaga, porém utilizou o restante de sua magia para criar um refúgio oculto nas cavernas para seu tesouro. As lendas dizem que grandes tomos de poder e um poderoso artefato na forma de uma lanterna estariam entre as riquezas. O que mais estaria ali é impossível saber, pois ninguém nunca encontrou o tesouro oculto.

Não há dúvida que Iggwilv morreu a muito tempo, até a pouco as histórias de seu tesouro secreto eram narradas por avós para entreter seus netos. Porem investigações recentes determinaram que a lanterna realmente existe e o covil de Iggwilv fica em algum lugar entre a garganta de Velverdyna e as colinas a oeste da cidade de Krestible. Os reinos de Danafor, Edimburgo e Caerleon enviaram expedições para as montanhas Yatil procurando a localização exata das cavernas, sem sucesso e com algumas consequências fatais.

Envolvendo os Personagens

Os personagens são contatados por agentes do reino de Lionel (O Mestre pode adaptar este reino ou país de acordo com seu cenário de campanha), para encontrar o tesouro antes dos agentes de outros reinos. Lionel não deseja que possíveis ameaças arcanas sejam encontradas por rivais.

O nível de ameaça e participação desses rivais dos personagens, sejam eles outros grupos de aventureiros ou espiões, fica inteiramente a cargo do mestre, eles podem ser ativamente antagônicos ou terem encontrado seu fim em alguma armadilha terrível, o mestre pode alternativamente se utilizar deste pretexto de outras companhias de aventureiros para "repor" membros dos personagens que tenham morrido.

O mestre pode conduzir as negociações da maneira que achar melhor, ou ler ou parafrasear as informações abaixo para os jogadores:

> Seu grupo foi reunido por agentes do reino de Lionel. Ele os fala que "considerações políticas" estão em jogo, as quais ele não explica, e que os proíbe de pessoalmente procurar pelas cavernas.
>
> Porém é vital que o tesouro não acabe em mãos de outros reinos. São fornecidos cavalos fortes e um mapa com a localização provável das cavernas perdidas, assim como uma escolta até a área de buscas, uma trilha entre as montanhas Yatil e a Floresta do Arvoredos, coração do antigo domínio de Iggwilv.
>
> Uma taxa de 15% de todo o valor monetário adquirido é o combinado pelas informações, o restante, assim como itens mágicos pertencem ao grupo como recompensa pela perigosa busca.

CAVERNAS INFERIORES

A. O teto neste local fica dois metros e meio acima do nível da água (esta altura dobra ou triplica no interior da masmorra). O rio tem uma profundidade que varia de seis a doze metros, e é povoado por muitos tipos de peixes comuns. O rio continua com muitas curvas por cerca de um quilômetro até a passagem se tornar impossível.

1. CAVERNAS DE ENTRADA

> Após descer a grande escadaria, você chega a um camará natural com vinte metros de largura e quinze metros de comprimento, para chegar nesta área você ignorou uma estreita passagem a sua esquerda. Sua luz ilumina algo na parede oposta, o que parece ser rostos entalhados nas paredes em bronze. Há de fato seis destas esculturas, cada uma ao que parece encarando uma das passagens que levam ao desconhecido. Mesmo que os rostos sejam diferentes entre si, todos parecem ter um aspecto tristonho. Mais nada no aposento parece ser importante, no teto há algumas estalactites, algumas parecem ter despencado.

Cada uma destas esculturas de bronze é encantada com uma boca mágica, quanto um pj se aproxima a boca se move e a máscara fala em um tom sério "VOLTE, ESTE NÃO É O CAMINHO!". Isto acontecera toda vez que um indivíduo se aproximar.

Caso alguém examine uma das máscaras, descobrira que há uma gema no interior de suas bocas (as cores são; âmbar, purpuro, azul pálida, vermelha, verde e rosa escuro). Independentemente da cor a primeira gema vale 1000 po, as outras são falhas e valem 100 po cada.

As esculturas são duras e quase impossíveis de serem quebradas. Cada uma morde causando 1d10+2 danos em tentativas de se retirar as gemas, porém caso o pj peça para ela esticar a língua a boca faz um barulho de "AAAHHH" e entrega a gema sem problemas.

Caso um pj tente conversar com uma escultura, apenas a mensagem inicial será repetida, porém se o pj pedir a "verdade" a boca dirá: "MEU CAMINHO É O CORRETO". Apenas a escultura na passagem mais ao sudoeste dirá algo diferente "EU OBSERVO O ÚNICO CAMINHO".

2. A SALA LISTRADA

Você adentra em uma pequena caverna, o chão e paredes são cobertos com listras e manchas escuras. Aparentemente não há outras saídas.

Esta caverna é o lar de 20 stirges, estas criaturas se ocultam em fissuras e rachaduras, e esperam até que duas criaturas entrem para se revelar e atacar, elas não possuem tesouros.

Stirges (20): Neutro, **CA** 13, **JP** 18, **MV** 12 (V), **DV** 1 (5 pvs), **Atq.** +2, **D** 1d4 + dreno (Bico), **AE** Agarrado 1d4 turno **DE** Nenhuma, **MO** 9, **XP** 25.

3. CAMARÁ DE ARDÓSIA

Esta caverna quadrada é feita de ardósia, suas paredes cinzas e escuras parecem absorver a luminosidade. Várias armas estão espalhadas pelo lugar, uma lança, um machado de batalha, uma espada bastarda e um par de adagas.

Um golem de barro se camufla com as paredes aguarda para atacar até que alguém invada seu lar, todas as armas são comuns com exceção de uma ***adaga +2 presa-longa***.

Golem de Lama (1): Neutro, **CA** 13, **JP** 12, **MV** 6, **DV** 11 (90 pvs), **Atq.** +14 x2, **D** 2d10+7 + 1d2 COS (Pancada), **AE** *Velocidade* como a magia **DE** RD/10 (esmagamento), vulnerável a magias de terra, Imune a efeitos mentais, acertos críticos e testes baseados em constituição **TM** G, **MO** 12, **XP** 3.150.

4. CAVERNA COBERTA DE GUANO

Está grande caverna com um teto redondo é coberta de guano. O chão possui com alguns centímetros desta substância, e você pode observar vários besouros e ratos normais fugindo a sua entrada, o som de água corrente vem de algum ponto do norte.

Oito morcegos atrozes tomaram a caverna para si, consumindo os ratos do lugar. Estão pendurados no teto a doze metros de altura, após a entrada dos pjs se revezam entre si para atacar e usar seu guinchado paralisante.

Morcego Atroz (8): Neutro, **CA** 15, **JP** 16, **MV** 12 (V), **DV** 4 (30 pvs), **Atq.** +5, **D** 1d8+4 (Mordida), **AE** Guinchado JP+COS ou paralisia 2 turnos, **DE** Nenhuma, **TM** G, **MO** 8, **XP** 720.

Na parede norte a nove metros de altura está uma plataforma usada pelos morcegos para pescar no rio subterrâneo, espalhadas nesta plataforma estão 56 pc, 53 pp, 53 po, 47 pe, 24 pl e 9 ametistas 100 po cada.

5. A CAVERNA DOS DETRITOS

Nesta pequena caverna estão espalhadas muitas ossadas, um pequeno montículo de ossos no centro do aposento e o que parece ser um esqueleto estraçalhado de um Minotauro ao sul. Ao lado deste esqueleto estão duas bolsas de couro.

Agarrado ao teto está um faminto espreitador da escuridão, camuflado contra as rochas. Uma das bolsas ao lado do esqueleto tem 102 pp e 167 pl, as peças de platina estão misturadas as de prata e numa observação ligeira há 90% de chance de confundir como sendo de pratas. As outras bolsas contem 281 po. Dentro do espreitador estão uma safira de 500 po, quartzo de 3 po, lápis-lazúli x3 100 po cada.

Espreitador (1): Neutro, **CA** 19, **JP** 14, **MV** 6 (V), **DV** 10 (95 pvs), **Atq.** +15, **D** 3d8+5 + Agarrar, **AE**, Agarrar; dano automático, vítimas não pode conjurar magias **DE** DR 10, corte/perfuração, camuflagem (-2 surpresa) **TM** I, **MO** 10, **XP** 2.600.

6. GRUTA

As paredes deste lugar foram lixadas e escavadas do chão ao teto curvado em várias imagens. Você não reconhece a maioria das formas, porém fungos, peixes e insetos comuns ao subterrâneo são familiares. O trabalho parece ser obra de um artista excepcional. Há lascas de pedra no chão e o que parece ser um pequeno túnel de sessenta centímetros de altura no canto nordeste ao final da gruta.

Se o grupo permanecer neste local mais de três turnos consegue ouvir o som de pequenas picaretas trabalhando. Se iluminarem o pequeno túnel incomodam sete Gnomos das rochas que aqui vivem, que gritam em vários idiomas (comum, anão, gnomo e gigante) “Apaguem essa maldita luz! Estúpidos!”. Caso o grupo continue com luzes acessas por algum tempo os gnomos enraivecidos atacam. Caso apaguem as luzes os gnomos agirão cordialmente.

Gnomos das Rochas (7): Neutro, **CA** 16, **JP** 18, **MV** 6, **DV** 6 (27 pvs), **Atq**. +9, **D** 1d4+6 (Picaretas), **AE** Uma vez por dia grupo pode conjurar *muralha de pedra* e *carne em pedra* como um mago de 16° nível, **DE** 25% RM, **TM** D, **MO** 8, **XP** 880.

7. CAVERNA DOS FUNGOS

Este local é preenchido com todo tipo de fungos e cogumelos de todos os tipos e tamanhos, aparentemente várias passagens irradiam desta caverna. Criaturas albinas se movem entre a vegetação

Esta caverna é o ponto de alimentação favorito de cinco grilos subterrâneos gigantes, criaturas assustadiças, caso falhem em um cheque de moral os grilos além de fugir começam a emitir um alto som que além de cortar toda comunicação verbal em um raio de 18 metros, atrai os monstros na área 9 em três turnos. Eles não possuem tesouros.

Grilos Subterrâneos (5): Neutro, **CA** 16, **JP** 17, **MV** 6 (3 saltando), **DV** 1+3 (9 pvs), **Atq**. +3, **D** 1d6 (Chute), **AE** Salto; 1 em 1d6 de acerto automático, **DE** Som Estridente 18 metros, **TM** M, **MO** 4, **XP** 50.

8. SEGUNDA CAVERNA DE FUNGOS

Você observa uma pequena caverna coberta de fungos, como a camará ao sul, um dos enormes grilos albinos acaba de deixar a sala desaparecendo pelo oeste. Olhando ao redor você pode ver o local aonde ele estava se alimentando perto da parede sul, próximo dali algo estranho, em uma alcova natural está o que parece ser um corpo mumificado em pé, algo de metal brilha.

Grudados no teto estão seis **gosmas esverdeadas**, caso um pj passe por baixo ela se deixa cair em um ataque de toque +4, caso acerte mata a vítima em 1d4 turnos. Corroí madeira e armaduras de metal em 3 turnos, uma vez que acerte pode ser raspada, ter a parte decepada, congelada ou queimada, *remover doenças* elimina a gosma (150 xp).

O cadáver da alcova é a de um elfo ferido que com medo das gosmas sucumbiu aos ferimentos e pereceu aqui, com o tempo os a umidade e minérios da caverna o mumificaram e o transformaram em algo como uma estalactite mórbida. Ele possui uma espada longa e uma adaga comuns, os restos de uma capa e capuz negro, está vestindo um *bracelete de defesa* (CA 5), um colar de ouro com gemas (600 po). Abaixo da capa apodrecida está uma bolsa de couro com 13 azuritas de 50 po cada.

9. CAVERNA FEDORENTA

Esta caverna sem saída é preenchida com folhas podres, ossos, cascas de inseto, esterco e deus sabe mais o que. O fedor da pilha é insuportável. Vários esqueletos, crânios humanos e elfos indicam que muitos encontraram seu fim aqui, há ao menos três grandes pedaços de vegetação e gravetos que aparentam ser ninhos.

A caverna é o lar de quatro trolls que cultivam o fungo para se alimentar dos grilos gigantes, mas eles também pescam e vagueiam as vezes para fora do complexo de cavernas em busca de presas. Caso escutem sons vindo da área 7 vão investigar. Em seu covil possuem os seguintes tesouros: 60 pc, 20 pp, 20 po, 40 pe, 80 pl, bainha de pele de leopardo com gemas (1.100 po), ***poção de cura, poção da vitalidade,*** aljava com 9 flechas normais e 4 ***flechas +1***.

Trolls (4): Caótico, **CA** 16, **JP** 13 (15 contra fogo e ácido), **MV** 6, **DV** 6 (63 pvs), **Atq**. +8 x3, **D** 1d6+5 (Mordida e Garras), **AE** Estraçalhar; caso acerte as duas garras dano extra (1d6+7), **DE** Regeneração 5 tuno, exceto fogo e ácido, **TM** G, **MO** 10 (8 contra fogo), **XP** 1150.

10. CORREDOR ABARROTADO DE FUNGOS

Você nota que numerosos pequenos fungos cobrem as paredes desta passagem, e uma boa quantidade no chão, que é arenoso e coberto de guano. As estranhas cores dos fungos parecem combinar com os minerais coloridos da área, da escuridão você escuta o som de muitos morcegos.

Mais de mil morcegos habitam esta passagem, caso os pjs portem alguma fonte de luz, os morcegos entram em uma espécie de pânico colidindo com todos os presentes e apagando tochas e lanternas e causando 1d10 pontos de dano, conjurar magias nessa condição é impossível, caso aja alguma fonte de luz que não consigam apagar como uma magia *luz*, cercarão o portador como um enxame. Não há tesouro aqui.

11. LONGA GALERIA

A caverna se alarga em uma galeria de tamanho considerável com uma altura média de doze metros. Alguns tipos menores de fungos crescem aqui, e vocês escutam os sons característicos de morcegos acima. Há alguns buracos circulares de cada lado da galeria, no chão, de cada lado no meio do lugar.

Está área assim como a 10 é infestada de morcegos, também é o lar de dezesseis moreias subterrâneas, estas criaturas serpentinas se alimentam dos morcegos e outras criaturas que comem os fungos. São muito longas e podem atacar a até três metros de uma parede, quanto o grupo estiver na metade da galera as moreias atacam, primeiramente quatro atacam e após estas serem eliminadas o restante da colônia iniciam seu ataque. Lembre-se que elas atacam um turno e no seguinte se recolhem para dentro das tocas (CA 20 neste caso). Elas não possuem tesouros e seus covis são marcados por pontos no mapa.

Moreias Subterrâneas (16): Neutro, **CA** 15, **JP** 15, **MV** 6, **DV** 3 (19 pvs), **Atq**. +5, **D** 2d6+3 (Mordida), **AE** Surpresa (-2), alcance 3 metros, **DE** Nenhum, **TM** G, **MO** 10, **XP** 480.

Pode haver considerável confusão se o grupo incomodar os morcegos e enfrentar as moreias ao mesmo tempo. Caso o barulho seja demasiado os monstros na área 12 virão investigar 6 turnos depois.

12. CAVERNA GRANDE E SENZALA

Esta área parece e fede a um lugar aonde grandes monstros vivem, você nota que ela não possui aparentemente outras passagens. Há alguns ossos e crânios espalhados. Você observa uma pedra lisa que parece ser usada como mesa com os restos de alguma criatura sobre ela, uma grande faca cravada na carcaça. Há também um lugar aonde o fogo é acesso e refeições são preparadas e duas grandes pilhas de peles.

Dois gigantes fomorianos habitam este lugar, cada um destes monstros deformados carrega um escudo de couro e uma imensa clava. Se ouvirem distúrbios na área 11 investigarão em 6 turnos. Eles se alimentam das moreias e perseguirão intrusos sem descanso, especialmente se parecerem apetitosos.

> **Gigante Fomoriano** (2): Caótico, **CA** 19, **JP** 10, **MV** 6, **DV** 8 (60 pvs), **Atq**. +12/+7, **D** 4d6+9 (Clava), **AE** Nenhum, **DE** não pode ser surpreso, **TM** G, **MO** 9, **XP** 2780.

Embaixo de suas pilhas de peles que servem de camas estão duas presas de marfim (600 po cada), um ***manto de envenenamento***, um manto normal, par de ***botas da levitação***, par de ***botas dançarinas*** (caso examinada têm solado reforçado com metal) e 1.357 po. Há também um amassado vaso de cobre com cabos de Lápis lazúli (750 po).

13. PRATELEIRA DE PEDRA DO RIO SUBTERRÂNEO

Você identifica um barco de madeira de quatro metros de comprimento e um metro e meio de largura sobre o que parece ser uma prateleira natural de pedra. A embarcação possui três remos em seu interior. O rio flui rapidamente e é escuro e parece profundo, com cerca de seis metros de largura, a corrente segue para o norte.

Esta embarcação emite uma forte aura mágica, pode ser remada normalmente com o terceiro remo servindo de leme. Pode se mover até mesmo contra a corrente lentamente desta maneira. Caso seja ordenado com a palavra "Vai!" Se movimenta 5 metros por turno em qualquer direção, se ordenado "Pare!", permanece imóvel mesmo sob corrente e ventos fortes. O casco DE MADEIRA e duro como bronze, finamente trabalhado. Se a palavra de comando correta for pronunciada (veja área 19 das Cavernas Superiores) o barco vira uma miniatura com 10% de seu tamanho.

14. LAGO SUBTERRÂNEO

O rio deságua nesta caverna de teto alto e irregular, criando um lago em miniatura de águas escuras e de aspecto profundo. Há quinze metros de altura estalactites pingam gotas no espelho d'Água abaixo. Existem quatro correntes que entram e saem do lago, e quatro passagens secas.

Qualquer movimento do grupo sobre a água tem 1 chance em 10 de atrair a atenção de um dos seis perfuradores que habitam no teto para cair sobre um dos personagens. As criaturas podem respirar na água por algum tempo, e após comerem se deslocam novamente para o teto. Caso os personagens estejam no barco a 50% de chance da embarcação se atingida no lugar de um pj, caso isso aconteça o barco não recebe dano mas o impacto requer uma JP+DES dos ocupantes para não serem derrubados na água.

Uma tartaruga mordedora gigante cochila no meio do lago, satisfeita após devorar alguns peixes. Apenas uma considerável agitação ou barulho acima pode acordá-la, assim como uma fonte de luz que se aproxime demais. Caso acorde lentamente se movera atrás da fonte de sua perturbação para atacar e comer, se a tartaruga surpreender os pjs, tem 10% de chance de virar o barco, uma vez na superfície irá caçar todos os membros do grupo.

> **Tartaruga Mordedora Gigante** (1): Neutra, **CA** 20/15 (Cabeça), **JP** 10, **MV** 3 (N), **DV** 11 (115 pvs), **Atq**. +16, **D** 4D6+16 + Agarrar (Mordida), **AE** Surpresa (-2), Agarrar (dano automático por turno) **DE** não pode ser surpreso, **TM** I, **MO** 10, **XP** 2780.

Personagens derrubados na água não conseguem nadar caso estejam usando armaduras de metal não mágicas. Armaduras de metal mágicas ainda assim tem dificuldades e devem realizar testes de força com redutores (-4), assim como personagens carregando muito equipamento.

O lago tem paredes muito lisas e sua profundidade varia de doze a dezoito metros no centro. Muitos peixes e camarões albinos vivem no lago, assim como peixes gigantes que as vezes são trazidos pelas correntes.

B. PRINCIPAL SAÍDA DO RIO

A corrente é forte aqui, pois a maioria da água que flui para a área 14 extravasa por essa passagem. Um barco seria direcionado pelas linhas indicadas no mapa. Note que há outras linhas para outras saídas da água.

C. PONTE DA ÁREA 14

Esta estrutura é escavada da rocha natural, e forma uma passagem pelo rio. É ordinária e sem peculiaridades.

15. BECO SEM SAÍDA

Você adentra em uma pequena caverna aonde algumas criaturas vivem. O cheiro de podridão preenche o ar neste lugar. Há alguns gravetos e pedaços de tecido nos fundos, estranhas esculturas perfeitas de pequenos animais subterrâneos como ratos e morcegos jazem espalhadas pelo chão.

Um casal de cocatriz já vive nesta área por algum tempo, seu ninho (o monte de gravetos e tecidos) possui dois ovos. A presença do ninho torna o casal muito agressivo e atacarão qualquer um que se aproxime, mas evitarão perseguições longas.

> **Cocatriz** (2): Neutra, **CA** 15, **JP** 15, **MV** 10, **DV** 5 (27 pvs), **Atq.** +9, **D** 1d4-2 + petrificação (Bico), **AE** Petrificar: 1d4 destreza, 0 petrificada. **DE** Nenhum, **TM** P, **MO** 5, **XP** 810.

No emaranhado do ninho está um tubo de prata com os pergaminhos arcanos (***lentidão, porta dimensional, quebrar encantamento)***. Um grande peridoto verde (2.000 po) e uma ***lente da detecção***.

C. PONTE OCIDENTAL

Esta ponte foi escavada e esculpida com esmero, e se projeta em arco cinco metros sobre o rio. Possui muitas formas estranhas em alto-relevo, monstros semelhantes a gárgulas. Neste ponto um som ensurdecedor pode ser ouvido, uma cascata subterrânea a trinta metros de distância. Se o grupo passar deste ponto serão, com certeza, arrastados pela água rumo a morte certa, não importando o quanto remem, no entanto, a magia do barco da área 13 pode resistir a essa corrente. Se o grupo não conseguir usar a magia do barco a única esperança é agarrar a ponte acima do rio.

D. A SAÍDA DO RIO

Aqui será o fim do grupo a menos que algo extraordinário os salve. Em trinta metros a água despenca cento e cinquenta metros sobre uma plataforma de granito, causando morte instantânea. Apenas o barco mágico tem força para superar a veloz corrente desta área.

16. CAVERNA ARCO-ÍRIS

Esta caverna de cúpula alta exibe um arco-íris de cores em suas paredes e chão. Até mesmo as muitas estalactites acima pendem como pingentes brilhantes. Vários depósitos minerais nas rochas formaram formas naturais fantásticas. O chão possui várias depressões e estalagmites de matizes variadas e formas estranhas. Ao centro da câmara estão uma pilha de moedas e o que parece ser barras de metal.

Aqui é o lar da gorgimera; Chossos. Este monstro é facilmente confundido com uma quimera, porém este monstro possui uma cabeça de leão, dragão e górgona. Chossos é muito inteligente e tentara atrair presas até o alcance de seus sopros, durante a batalha usara primeiramente o sopro de dragão e em seguida da górgona.

Chossos conhece os idiomas comuns, anão, draconiano e gigante, e tentara enganar o grupo caso surja a oportunidade. Seu tesouro consiste de 7.000 pp, 9.000 po, 800 pe, 21 pulseiras de prata (50 po cada), 2 broches de platina (200 po cada), ***poção de controlar dragões verdes***, ***sacola mágica ordeira***, ***trombeta do nevoeiro***.

> **Chossos, Gorgimera** (1): Neutra, **CA** 18, **JP** 10, **MV** 12 (V), **DV** 10 (105 pvs), **Atq.** +13 x3 **D** 2d6+4 (Mordidas), **AE** Sopro Dragão 4d8 fogo JP+DES metade cone, Sopro Petrificante JP+COS **DE** +4 JP contra fogo, **TM** G, **MO** 10, **XP** 3000.

17. MONTE DE PEDREGULHOS

Uma pilha de pedregulhos arredondados esta empilhada aqui, elas parecem preparadas para um gigante do fogo arremessar.

As pedras parecem suspeitas. Chossos as empilhou aqui para não ser surpreendido por ninguém do outro nível da masmorra. As pedras podem ser facilmente roladas e retiradas, caso isso seja feito o grupo descobrira escadas que levam as **Cavernas Superiores**. Enquanto movem as pedras um dos membros do grupo descobre que uma das rochas tem uma estranha coloração esverdeada e parece oca, sendo mais leve.

Se aberta com uma maça ou algo similar revela em seu interior uma placa rochosa. Esta placa é um **Glifo Gravado**, um aviso mágico para aqueles corajosos os suficientes para prosseguir. A tábua pode ser encontrada em um lugar diferente toda vez que o grupo entra nas cavernas, mas sempre se revela. Junto a placa está um ***anel de proteção +2***. O Glifo Gravado revela:

No Centro Fica o Portão
Mas Abrir Com Certeza é Um Aborrecimento
Muitos São os Guardas Que Esperam
Enquanto Se Dirige Ao Centro Enfeitiçado

Aleatoriamente Enviado Para Achar Um Caminho
Enviado Para Uma Diferente Porta de Metal
Uma Sétima Vez e Você Pode Permanecer
E Parar de Procurar A Glória Dourada

Você Venceu O Velho Prêmio de Iggwilv
Seu Tesouro Escondido de Magia
E Libertar Aquele Com Olhos Ansiosos
Que Possui Uma Trágica Fome

O Mestre deve ler os versos lentamente, e após isso declarar que os versos desapareceram.

18. CAVERNA RICAMENTE DECORADA

Você acabou de entrar em uma caverna com tapetes espalhados no chão, tapeçarias penduradas nas paredes e móveis bonitos. Há almofadas aconchegantes empilhadas no chão, o ar cheira a flores de laranjeira, e sinos tilintantes de música – podem ser ouvidos. Um par de divãs fica ao longo da parede oposta, com um baú de jacarandá entre eles. O brilho que aparece sobre ele é de gemas preciosas. Há suportes sobre os quais descansam pratos de ouro e prata, taças estatuetas e tigelas de malaquita estão por toda parte, em cima de estandes embutidas com madrepérola, marfim e madeiras raras. Roupas de seda são espalhadas em bancos e amontoados em baús e roupeiros. Um par de cimitarras é emoldurado por uma tapeçaria mostrando cenas de batalha. Um grande arco de chifre recurvado e uma aljava com muitas flechas descansam perto do sofá esquerdo. Quando você completa sua inspeção do lugar maravilhoso, você nota que há uma alcova a oeste, coberta por uma cortina de contas de vidro e coberto por uma tela dobrável estranhamente trabalhada e decorada. Por trás disso você escuta um riso agudo, e antes que você reaja um anão vestido com pantalonas de seda laranja, um colete bordado, chinelos azuis e brancos, e um grande turbante de roxo pálido, com uma gema púrpura. Ele acena com uma cimitarra de brinquedo, se curva e lhe dá as boas-vindas há "Antecâmara do Jardim das Mil Delícias Terrenas".

Com isso, o pequeno companheiro sorri, se curva e ginga. Ele empurra a tela para fora do caminho para que você possa ver o que há além. Há uma passagem de mármore cerca de seis metros de comprimento e nele estão duas garotas bastante bonitas. Elas são acompanhadas por um gordo, fumando que parece ser um eunuco. Ele está tentando impedi-las de sair para cumprimentá-lo. Todos os três estão vestidos de forma estranha e exótica, o pequeno anão dança e pula, pedindo que o acompanhe até o iluminado jardim.

Estes quatro monstros são Daos, um tipo de génio oriundo do plano da terra. Todos estão sobre feitiços de ilusões, assim, como a área. Caso alguém se mova em direção as "moças" o "anão" conjura uma muralha de pedra para isolar a alcova, caso o grupo não avance os Daos partem para o ataque com um deles conjurando muralha de pedra isolando toda a câmara.

Dao (4): Neutra, **CA** 20, **JP** 15, **MV** 9, **DV** 4 (39 pvs), **Atq.** +9/+4, **D** 1d6+4 (Cimitarra), **AE** Magias como mago 18° nível (abaixo), Mover livremente em pedra natural **DE** Imune a magias de pedras **TM** G, **MO** 10, **XP** 2120. **Magias** 1/dia: *ilusão, detectar alinhamento, detectar magia, forma espectral, invisibilidade, confusão, muralha de pedra, constrição* (pedra em lama) e *desejo (apenas uma versão perversa).*

Caso a luta pareça difícil, um dos Daos conjura *constrição* (pedra em lama), os daos são imunes aos efeitos da magia, e em seguida conjuram *invisibilidade* para flanquear os aventureiros. Caso as coisas pareçam ruins os Daos fogem pelas paredes para tentar escapar. Se forçados a rendição os Daos podem oferecer uma magia *desejo*, mas está sempre será uma versão perversa e pervertida do feitiço.

Todo o "tesouro" neste lugar são porcarias de segunda mão, a joalheria é latão e vidro, as gemas valem apenas 1 po cada, embora aja 2.168 delas, embora algumas sejam muito grandes e sem valor para olhos destreinados. No meio das porcarias há um pote simples com um gênio, se libertado este camarada vai realizar um serviço qualquer a pedido dos personagens, como, por exemplo, despedaçar uma muralha de pedra. Ele não acompanhara os personagens depois disso.

19. LAGO PEQUENO

Este curso de água apertado trouxe você a uma caverna aonde pequenas passagens levam a água para lugares desconhecidos. A corrente deixou espaço para uma pequena ilha no centro do lago, aonde mesmo a distância você pode ver o brilho de alguma coisa interessante.

Esta é a caverna da censura. Se o grupo colocar os pés na ilha um feitiço é invocado, uma gargalhada terrível ecoa na caverna e uma forte voz ecoa "TOLOS! VOCÊS ESTÃO EM UM BECO SEM SAÍDA. FUJAM PARA O SUL E PEGUEM O CAMINHO AONDE A ÁGUA ENTRA OU PERMANEÇAM E MORRAM! UM DESTINO PROPICIO A MORTAIS MESQUINHOS! A superfície da ilha possui 3.000 diminutas gemas espalhadas, cada uma no valor de 1 po.

20. ÁGUA NEGRA

A água cercando a ilha é particularmente escura, você nota que a algum tipo de partículas suspensas que a torna tão espessa.

Seis Carniçais Aquáticos habitam uma caverna a seis metros de profundidade ao norte da caverna. Caso ouçam a voz mágica subirão para investigar em seis turnos. A água aqui tem nove metros de profundidade, porém graças a coloração escuro a linha de visão na água aqui é de apenas um metro. O covil dos carniçais tem o seguinte tesouro: 1.000 pe, 2.000 po, 6 jades (100 po cada), 2 ***poções de respirar na água*** e um ***machado de batalha +2, +4 contra mortos-vivos.***

Carniçal Aquático (6): Caótico, **CA** 17, **JP** 15, **MV** 9 (N), **DV** 4 (29), **Atq.** +5, **D** 1d8+3 + Paralisia (Mordida), **AE** Paralisia JP+COS 1d6 turnos, Fedor-2 atq. 3/metros **DE** Imune a efeitos mentais e testes de constituição **TM** M, **MO** 12, **XP** 480.

21. CAVERNA DOS CRISTAIS

Esta caverna é estriada com veios de minérios cristalinos que refletem com a luz e tornam o lugar bonito a visão. Embora nenhuma destas formações tenha algum valor, algumas são grandes e chamativas.

Três xorns oriundos do plano da terra habitam essa caverna que é seu bufê particular, já que gostam de mastigar alguns cristais. Com a chegada do grupo eles farejam metal e demandam 100 moedas para cada um ou atacam para conseguir as armas e armadura de ferro. Os monstros empilharam 18 granadas (500 po cada) próximo a parede norte.

Xorn (3): Neutra, **CA** 21, **JP** 14, **MV** 9 (C), **DV** 7 (48), **Atq**. +10 e +10 x3, **D** 4d6+3 (Mordida) e x3 1d4+3 (Braços), **DE** RD 5/esmagamento, imune (fogo e frio), metade dano eletricidade, sentido sísmico. **TM** M, **MO** 12, **XP** 1340.

22. CAVERNA INUNDADA

Esta caverna é inundada, e não aparenta haver outra passagem além daquela que você entrou. O excesso de água verte por um corte natural na parede oeste e você pode ouvir que ela despenca uma grande distância. O teto possui bonitas estalagmites e as paredes possuem alguns veios brilhantes de pouco valor.

Abaixo da superfície está em um sono mágico um gênio marid, no centro da lagoa. Somente pode ser acordado caso uma magia *dissipar magia* seja conjurada sobre ele.

O gênio também é protegido por uma magia de *antipatia* que emana três metros dele, JP + SAB qualquer um que se aproxime ou sofre uma compulsão de deixar o local e não voltar mais por 20 horas. O gênio não atacara quem o libertar da magia de Iggwilv caso não o irritem. Se informado dos gênios Dao da área 18 estará inclinado a ajudar o grupo a derrotá-los. Caso seja oferecido uma quantia em tesouro substancial pode conceder ao grupo habilidade de respirar na água por 24 horas e escoltá-los em qualquer lugar do complexo, caso não receba nada simplesmente ira embora.

Marid (1): Neutra, **CA** 23, **JP** 12, **MV** 14 (N), **DV** 12 (114), **Atq**. +17 x2, **D** 2d6+6 (Pancada), **AE** Magias como um clérigo 12° nível, +1 (ataque/dano) oponentes na água, -4 inimigos em solo. **TM** G, **MO** 10, **XP** 3750.

CAVERNAS SUPERIORES

Pistas nas Cavernas Superiores

Graças as características labirínticas das cavernas e armadilhas de teleporte como a área 19, o grupo pode ficar perdido e desorientado. Nesta situação o Mestre pode inserir certas pistas em monstros que possuem tesouro. Cada pista pode ser uma das seguintes linhas encontradas em pergaminhos inseridos em tubos sem valor:

Ir Para o Sul o Leva a Sudoeste
Ir Para o Norte o Leva a Sudeste
Viajar Sudeste o Leva Para Sul
Noroeste o Leva para Norte
Viajar Sudoeste Inverte Isso
De Nordeste você vai para Noroeste

Nada mais precisa ser dito após as pistas serem lidas. Após serem tele portados uma ou duas vezes os jogadores começaram a compreender.

Início

O grupo desce as escadas da área 17 das **Cavernas Inferiores**. Após atravessar a longa descida de 900 degraus, cada um com um metro de largura e trinta centímetros de altura, chegam na base (marcado com X no mapa). As Cavernas Superiores possuem um tamanho similar às de acima, embora sejam mais altas. Seu nome vem do senso opressivo de profundidade e qualidade alienígena destas câmaras de pedra.

1. CAVERNA PEQUENA COM MUITOS TUNEIS

Esta câmara de cúpula baixa tem seu teto saturado de estalactites. Incluindo a passagem pela qual você entrou, São oito túneis que conduzem a esta caverna. O ar parado deste lugar cheira a uma mistura de odores, lixo, fungos apodrecidos, e algo ainda mais rançoso. O crescimento de fungos grossos parece ser deliberado, como se cultivado, um composto de estrume e outras substâncias estão espalhadas pelo chão.

Uma tribo de 18 trogloditas vivem nos pequenos túneis que irradiam desta caverna, são divididos em 1 líder, 9 machos e 8 fêmeas.

Líder, Troglodita (1): Caótico, **CA** 15, **JP** 15, **MV** 9 (N), **DV** 3 (22), **Atq.** +6, **D** 1d8+2 (Maça) ou 1d6+2 (Azagaia), **AE** Odor JP+COS ou nauseado 1d4 turnos **DE** Camuflagem (-2 surpresa) **TM** M, **MO** 9, **XP** 350.

Macho, Troglodita (9): Caótico, **CA** 15, **JP** 17, **MV** 9 (N), **DV** 2 (13), **Atq.** +3, **D** 1d8+2 (Maça) ou 1d6+2 (Azagaia), **AE** Odor JP+COS ou nauseado 1d4 turnos **DE** Camuflagem (-2 surpresa) **TM** M, **MO** 9, **XP** 200.

Fêmea, Troglodita (8): Caótico, **CA** 15, **JP** 17, **MV** 9 (N), **DV** 1+1 (10), **Atq.** X2 +3, **D** 1d4 (Garra), **AE** Odor JP+COS ou nauseado 1d4 turnos **DE** Camuflagem (-2 surpresa) **TM** M, **MO** 9, **XP** 150.

A menos que o grupo seja excepcionalmente silencioso, e não porte fontes de luz, os trogloditas estarão preparados, camuflados provavelmente surpreenderão o grupo.

Três trogloditas vivem em cada uma das passagens pequenas, e seis (incluindo o líder e quatro jovens não combatentes) na passagem grande. Caso ganhem um turno de surpresa os machos arremessam azagaias e então se movem para o corpo a corpo, no terceiro turno de combate um troglodita especial aparece:

Campeão, Troglodita (1): Caótico, **CA** 16, **JP** 14, **MV** 9 (N), **DV** 4 (41), **Atq.** +8, **D** 2d4+3 (*Espada Larga +1*) **AE** Odor JP+COS ou nauseado 1d4 turnos **DE** Camuflagem (-2 surpresa) **TM** M, **MO** 9, **XP** 480.

O Campeão troglodita empunha uma ***espada larga +1*** capaz de conjurar *ilusão* 1 vez ao dia, o que ele o faz em sua entrada, criando o efeito que está acompanhado de um enorme lagarto subterrâneo como companheiro. A excitação de sua entrada faz todos os trogloditas presentes emanarem um odor tão forte que todos os presentes nesta área devem realizar nos próximos três turnos testes de JP+COS ou ficarem nauseados.

Não há tesouros nesta área, salvo a espada mágica do campeão, este também carrega uma ***poção de cura extra***.

2. CAVERNAS DOS CADÁVERES

Uma olhada ao redor deste lugar grotesco revela que alguém ou alguma coisa o utiliza como um tipo de cripta ou sala de troféus. As paredes deste camará são revestidas de cadáveres. Um círculo inteiro de formas reconhecíveis cria uma base para outros que se empilham acima precariamente, dispostos sobre os ombros e cabeças daqueles que estão abaixo, decorando as paredes da caverna a uma altura de quase seis metros. O que parecia ser um tipo de formação rochosa na base dos cadáveres se revela outros corpos já cristalizados pelos minerais da caverna, anões, halflings e elfos. Pingos constantes de água caem do teto e escorrem pelas paredes, por cima dos cadáveres, criando um corpo de água no canto nordeste do túnel.

Este local grotesco é o covil de um Bodak, ele habita a pequena caverna aonde a poça de água se aglomera e segue seu caminho. Esta criatura a muito tempo habita estes corredores e passou anos cuidadosamente decorando seu "salão" com os restos sombrios de aventureiros derrotados. O Bodak permanece imóvel entre sua arte grotesca e tem 90% de chance de não ser notado graças a sua coloração natural e corpo cadavérico. Desta maneira tentara eliminar o máximo possível de pjs com seu olhar mortal antes de ser descoberto, e enfrentar

o restante.

Bodak (1): Caótico, **CA** 21, **JP** 12, **MV** 6, **DV** 10 (85), **Atq**. +9 x2, **D** 1d8+1 (Pancada), **AE** Olhar Mortal JP+COS ou 1d4 níveis negativos **DE** RD/10 (magia), imune a eletricidade, metade dano ácido e gelo, Imune a efeitos mentais, frio e testes de constituição **TM** M, **MO** 7, **XP** 1890.

Os trogloditas (área 1), possuem uma aliança com o Bodak, mesmo seu líder o imagina como uma espécie de semideus. Ocasionalmente um deles é sacrificado e oferecido ao Bodak como tributo, e tesouros. Nos fundos de seu covil existem vários objetos de valor reunidos pelo morto-vivo e os trogloditas: 187 pc, 3440 pp, 207 pe, 4196 po, 289 pp, 20 cornalinas (50 po cada), 14 caixinhas de cerâmica (30 po cada), ***poção da diminuição, poção de veneno, poção de metamorfose***, pergaminhos divinos; ***resistir energia, remover maldições, reviver os mortos*** *e* ***cura completa***, pergaminhos arcanos; ***mensagem, dissipar magia, deslocamento, proteção contra projeteis e forma espectral. Anel do calor, braceletes de defesa (+3 CA), estatueta de coruja serpentina, espada curta +1*** e ***armadura de placas +2***.

3. GRANDE GALERIA

Este lugar possui quase sessenta metros de comprimento e vária de oito a quinze metros de altura. Muitas reentrâncias e plataformas existem nas paredes, o teto é recoberto de estalactites, com muitas estalagmites espalhadas abaixo. Como na maioria destas cavernas, você nota que há um grande número de fungos crescendo aqui, com muitas criaturas diminutas se alimentando deles. Um olhar mais atento revela ossos espalhados para aparentemente ajudar no crescimento desta vegetação.

Um Behir chamado Lludd habita essa caverna por muitos anos, e ao longo do tempo foi se tornando mais esperto que a maioria de sua espécie, aprendendo um pouco a língua dos humanos e anões. O behir aguarda em uma plataforma a seis metros de altura próxima a entrada da caverna, esperando presas dignas de sua atenção. Lludd não possui tesouros (embora em seu estômago exista um ***amuleto de proteção contra venenos +3***), a vil criatura tentara direcionar fortes opositores há um "vasto tesouro" a oeste (área 4), para salvar sua pele ou meramente para evitar um conflito que pareça perdido.

Lludd, Behir (1): Neutro, **CA** 21, **JP** 11, **MV** 12 (E), **DV** 10 (105), **Atq**. +15, **D** 2d6+9 (Mordida), **AE** Sopro Elétrico linha 7d6 JP+DES metade, recarga 1d4, engole com critico (2d8+9 turno) **DE** Imune a eletricidade e venenos **TM** I, **MO** 9, **XP** 4250.

4. GALERIAS E CAVERNAS

Esta galeria se estende por trinta e cinco metros de comprimento e nove metros de norte a sul. Muitas reentrâncias e plataformas existem nas paredes, o teto é abobadado e possui dez metros de altura, embora no meio da galeria pareça ter quase o dobro. Há várias formações rochosas coloridas aqui assim como estalactites e estalagmites, fungos, insetos, ratos e morcegos habitam este lugar, metal brilha ao chão, parecem ser moedas!

Cinco gárgulas espreitam nas paredes, seus corpos rochosos misturando-se ao ambiente, esperando pegar os pjs de surpresa enquanto se distraem com as moedas espalhadas.

Gárgulas (5): Caótico, **CA** 16, **JP** 11, **MV** 12 (V), **DV** 5 (42), **Atq**. +7 x4, **D** 1d4+2 (Mordida, Garras e chifres), **AE** Camuflagem (-2 surpresa). **DE** RD 10/magia **TM** M, **MO** 6, **XP** 640.

Espalhado no chão estão 107 pc, 89 pp, 64 pe, 284 po, 59 pl, 10 hematitas (10 po cada), 3 saboneteiras de prata com brilhantes (40 po cada). Em uma plataforma a seis metros de altura na seção mais ao sudoeste da câmara estão uma ***picareta +1***, e um manto ***asas de voo***.

5. CAVERNA IRREGULAR

Você nota que esta grande caverna tem o chão bastante irregular, com diversas protuberâncias em sua extensão, sendo impossível de ser atravessada sem grandes cuidados, a rocha é úmida e coberta de limo. As paredes têm faixas estriadas de cores diversas e há um grande número de estalagmites no teto curvo.

Aguardando em sua alcova está um Umber Hulk, este monstro recentemente escavou por um túnel de lama (marcado com X no mapa). Este túnel desce por vários metros e depois começa a ascender por quase um quilômetro, passando por quatro pequenas cavernas, antes de emergir na face norte da montanha. O monstro está faminto e atacara imediatamente, caso escavem o túnel de lama por três turnos encontrarão um diamante bruto no valor de 5.000 po.

Umber Hulk (1): Caótico, **CA** 18, **JP** 12, **MV** 6 (C), **DV** 8 (75), **Atq**. +11 x3, **D** 2d4+6 (Garras, Mordida), **AE** Olhar, como a magia *confusão* **DE** Nenhum **TM** G, **MO** 10, **XP** 3000.

6. GALERIA PEQUENA

Este lugar possui vários fungos como outros lugares das cavernas, há muitos rastros entre a vegetação como se diversas criaturas se alimentassem aqui. Não há mais nada digno de nota aqui.

Um enorme lagarto subterrâneo está pendurado na parede que leva a oeste aguardando para emboscar o grupo. A criatura está faminta por carne e enfurecida pela recente perda de sua parceira, morta pelos balgura (que o lagarto teme). Não há tesouro aqui.

Lagarto Subterrâneo (1): Neutro, **CA** 15, **JP** 14, **MV** 12 (E), **DV** 8 (92), **Atq**. +8, **D** 2d12 (Mordida), **AE** Critico causa dano d12 extra **DE** Nenhum **TM** E, **MO** 10, **XP** 1750.

7. CAVERNA SUAVE

A característica mais notável deste aposento, outra que as paredes lisas, são as pedras com formato redondo espalhadas pelo lugar. Enquanto você examina o chão nota um pequeno declive que vai em direção há o que parece ser um dreno no centro da caverna. Aparentemente a caverna em algum momento era submersa até a abertura da fissura, este é um poço de dois metros de largura, com uma profundidade de quase quinze metros.

O poço desce irregularmente por cento e vinte metros até encontrar um curso de água subterrâneo.

Dois esporos de gás (CA 10, 1 PV, MOV. 3, XP 240), estão no centro do aposento entre os pedregulhos, caso os personagens se aproximem flutuam em direção a eles, caso encostem em alguém ou sofram dano, explodem com um raio de 6 metros de área causando 6d6 (metade JP+DES), alvos atingidos devem testar JP+COS ou serem infectados por esporos, morrendo em 24 horas (curado apenas por magia). Não há tesouros na caverna.

8. CAVERNA DAS ESTALAGMITES

Está grande câmara de teto alto possui diversas protuberâncias e irregularidades em suas paredes. Muitas estalactites existem acima, algumas particularmente bonitas. O chão possui estalagmites de impressionante tamanho, de até seis metros de altura.

Agachados e camuflados acima de quatro estalagmites estão quatro balgura, preparados para emboscar o grupo saltando para o ataque. Caso seu ataque surpresa falhe, utilizam *invisibilidade* e na segunda rodada de combate *aterrorizar*. Se o combate se virar contra eles, utilizam escuridão para retornar aos pilares de pedra e utilizam ilusão para gerar um exército de pequenos demônios contra os pjs.

> **Balgura** (4): Caótico, **CA** 22, **JP** 14, **MV** 9 (E), **DV** 5 (53), **Atq**. +12 x2, **D** 3d6+7 (Pancadas), **AE** Camuflagem (-2 surpresa), saltar, Magias 2/dia; *invisibilidade, aterrorizar, ilusão, constrição, dissipar magia, ver invisibilidade*. **DE** 30% RM, **TM** M, **MO** 12, **XP** 1550.

Cada Balgura veste seu próprio tesouro. O primeiro veste um bracelete de ouro e rubis no valor de 4.500 po, o segundo uma corrente de platina no valor de 600 po, o terceiro utiliza um colar de ouro 400 po (atualmente um ***colar de projeteis*** com uma única bola de fogo de 9d6), o quarto um anel de jade no valor de 550 po.

9. GRUTA BRILHANTE

Nesta câmara irregular cresce uma forma diferente de fungo ou limo que irradia algum tipo de luminosidade parecida com fogo de fadas. É refletida e possivelmente aumentada por muitas formações cristalinas no solo, na junção das paredes e no teto. O efeito geral aparenta que a gruta está eternamente banhada pela luminosidade de uma lua cheia.

Qualquer membro do grupo que entre na área de teleporte (mostrado no mapa), desaparece da vista. Isto acontece com qualquer um ou com todos se entrarem na gruta, o lugar é encantado para teleportar randomicamente os presentes para quatro diferentes locações. Role um d4 para determinar aonde o indivíduo é enviado. É inteiramente possível que o grupo seja dividido desta maneira.

Cada área apresenta uma maneira de retorno, aqueles que conseguirem aparecem na área 9, fora da área de teleporte.

9.1 LABIRINTO SOMBRIO

Enquanto você avança na gruta há um breve lampejo e a escuridão o envolve, você ouve mugidos e fareja gado.

Visitantes estão com problemas, pois nesta área se encontram dois minotauros montados em touros. Foram colocados nesta área para impedir viajantes de retornarem as cavernas. Eles se encontram na entrada de um pequeno labirinto e atacarão imediatamente. Montados recebem +1 em jogadas de ataque, caso suas montarias sejam abatidas correm para o labirinto esperando emboscar suas presas, eles lutam até a morte com aqueles que tentarem escapar.

> **Minotauro** (2): Caótico, **CA** 14, **JP** 11, **MV** 9, **DV** 6 (45), **Atq**. +9/+4, **D** 3d6+3 (Machado), **A** Prontidão (+2 surpresas), Emboscada (-2 surpresa) **DE** Nenhum **TM** G, **MO** 10, **XP** 1400.
>
> **Touro** (2): Neutro, **CA** 13, **JP** 15, **MV** 12, **DV** 4 (25), **Atq**. +5, **D** 1d6 (Chifre), **AE** Nenhum **DE** Nenhum **TM** G, **MO** 8, **XP** 500.

O tesouro dos minotauros está em uma caixa com uma armadilha de agulha envenenada (JP+COS ou morte). Dentro da caixa estão um ***machado de batalha +2*** e 1.000 po. Caso o grupo atravesse a saída do labirinto serão imediatamente devolvidos a área 9.

9.2 AUTÔNOMOS BLINDADOS

Indivíduos transportados para esta área se encontram em uma sala sem características e sem saída aparente. Dentro do aposento três vazias ainda que animadas armaduras completas armadas com espadas longas. A única maneira de escapar deste local é derrotando os autônomos e vestindo um de seus elmos, aqueles que o fizerem serão transportados para a área 9. Quanto todos os presentes forem transportados três novas armaduras aparecem no cômodo. As consequências podem ser nefastas...

> **Armadura Animada** (3): Neutro, **CA** 18, **JP** 14, **MV** 6, **DV** 5 (30), **Atq**. +6, **D** 1d8 (Espada), **AE** Prontidão **DE** Imune a ataques mentais **TM** M, **MO** 12, **XP** 750.

9.3 DESFILADEIROS DOS CENTAUROS

Personagens transportados para este lugar ficam momentaneamente cegos por conta da luz brilhante do sol acima

9.3 DESFILADEIRO DOS CENTAUROS

Esta área é brilhante com luz solar, e indivíduos transportados para cá estão momentaneamente cegos, por dois turnos, aprisionados em um desfiladeiro quadrangular na companhia de seis centauros. Os dois lideres possuem lanças,

dois outros arcos e os últimos dois maças. Os centauros esperam a reação dos personagens e caso for, se defendem da melhor maneira possível. Se o grupo for amigável, pedem ajuda para escapar do desfiladeiro.

> **Centauros** (6): Neutro, **CA** 14, **JP** 18, **MV** 14, **DV** 3 (26), **Atq**. +6, **D** 1d8+2 (Arma), **AE** Nenhum **DE** Nenhum **TM** G, **MO** 9, **XP** 350.

Há um barranco a seis metros de altura em um dos muros que os centauros podem escalar caso os personagens consigam leva-los até lá. Não há rochas nem outros materiais para construir uma rampa, e apenas um único carvalho enorme, protegido por magia e capaz de se recuperar de golpes, o grupo demorara doze dias caso deseje cortar seu tronco.

A melhor maneira de escapar seria um dos membros do grupo escalar o barranco, dez metros acima dele estão várias rochas e detritos, firme por apenas um grande tronco, caso seja removido uma pequena avalanche criara uma rampa suficiente para os centauros escaparem. Caso a avalanche seja causada de maneira leviana, a pessoa a remover o tronco sofrera 10d10 pontos de dano. Amarrar uma corda ao tronco e puxar com ajuda dos centauros seria uma saída melhor.

Em volta do pescoço de cada centauro está uma ferradura em uma corda prateada. Caso um personagem desamarre uma das ferraduras, ele e todos os outros personagens a até três metros serão enviados para a área 9 (caso o grupo não descubra o secreto das ferraduras mágicas, o mestre pode criar maneiras alternativas para o grupo retornar).

9.4 CORREDORES DOS PENTAGRAMAS

Transporte para esta área traz o grupo para um sombrio e aparentemente sem fim corredor com pilares. O grupo aparece em uma área aberta com um teto em forma de estrela, cada membro esta aprisionado dentro de um pentagrama feito de metal esverdeado encravado no chão de pedra. O pentagrama os confina como a mais forte das prisões e o metal não pode ser tocado nem afetado por magia.

Passos ocasionais podem ser ouvidos a distância, mas nenhuma criatura é vista. Um chiado, assim como estranhos cânticos são periodicamente escutados, os cativos não percebem alterações na iluminação, nem sentem fome ou sede, o tempo parece se arrastar e acelerar ao mesmo tempo. Os prisioneiros podem ficar aqui para sempre, outros cativos podem se juntar a eles. Um minuto neste lugar equivale a dez em sua própria realidade.

Se um cativo conseguir usar a magia *levitação* (*voo* não funciona), uma tentativa de escapar pode ser operada. Uma vez conjurado o feitiço o indivíduo lentamente ascende até uma das pontas do teto em forma de estrela, lá no mármore polido estão cinco pequenos pentagramas estrelados, se todos forem tocados ao mesmo tempo os cativos são enviados para a área 9, caso sejam tocados individualmente, os cativos são enviados para as outras áreas de teleporte com descritas acima.

10. CAVERNA COM PONTAS

Esta caverna é comum exceto por ossos espalhados e crânios rachados. Um esqueleto completo ainda veste uma capa e uma mochila, evidentemente um aventureiro derrotado.

Repousando no beco a oeste estão três criaturas repugnantes, metade mosca e metade homem, demônios alados, Chasmes.

> **Chasme** (3): Caótico, **CA** 21, **JP** 12, **MV** 18 (V), **DV** 7+2 (46), **Atq**. +8 x2, **D** 1d8+2 (Pinça + *Aterrorizar*), **AE** Zumbido (Aura de sono; JP+COS) **DE** Metade de dano fogo, eletricidade, frio, imune a veneno, RM 40% **TM** G, **MO** 10, **XP** 1450.

Ao detectar a presença do grupo, voam para o ataque, se aproximando para tentar colocar para dormir o maior número de oponentes com seu zumbido anestésico. Os demônios não se incomodam em coletar tesouros, mas o corpo na caverna possui alguns. O esqueleto veste um ***manto élfico*** e ***botas élficas***, sua adaga está quebrada, em sua mochila estão quatro frascos de água benta, 203 pp, e os pergaminhos arcanos: ***labirinto, quebrar encantamento, cone de gelo***.

11. CAVERNA DO CRÂNIO

Esta pequena caverna possui uma estranha caixa em seu centro, acima da caixa está um crânio provavelmente de um humano e um elfo.

Camuflado no chão desta câmara está um espreitador. Este enorme monstro aprisiona qualquer um que se aproxime do centro da caverna. Caso fique abaixo de 20 pontos de vida, o espreitador recua para um dos cantos aparentemente oferecendo seu tesouro em troca de sua vida.

> **Espreitador** (1): Neutro, **CA** 14, **JP** 11, **MV** 9 (E), **DV** 12 (143 pvs), **Atq**. +11, **D** 4d6+3 (Agarrar, 1d6 ácido por turno), **AE**, Vítimas não podem agir a menos que tenham armas pequenas em mão, sufocar em 1d4+1 turnos **DE** camuflagem, -3 surpresa, imune a fogo e frio **TM** I, **MO** 10, **XP** 4860.

A caixa é de prata coberta por um tipo de tapeçaria, *um* ***tapete de sufocamento***. Dentro da caixa (que vale 750 po) estão 9 rubis (100 po) cada, uma ***poção controlar plantas*** e 2 jarros de ***unguento de Keoghtom***.

12. CAVERNA COM PILARES

As estalactites e estalagmites deste lugar se uniram para formar colunas que se estendem do chão ao teto, com seis metros de altura. As cores aqui são particularmente brilhantes.

Escondidos em depósitos de cálcio ao sul da entrada estão dois Ropers.

> **Roper** (2): Caótico, **CA** 20, **JP** 12, **MV** 3, **DV** 10 (85 pvs), **Atq**. +10 x6, **D** 1d8+5 + Veneno + Agarrar (Tentáculos), **AE**, Agarrar; dano tentáculo e mordida 2d6+5, Veneno JP+COS ou força reduz em 10 **DE** camuflagem, -2 surpresa, **TM** G, **MO** 10, **XP** 2600.

13. CAVERNA GRANDE COM FUNGOS PODRES

Seu olfato é assaltado por um fedor de fungos apodrecidos. Há alguns crescendo aqui, mas a camará é repleta de pedaços de praticamente todos os tipos de fungos inimagináveis.

Duas vinhas mortais possuem um covil no fim da caverna. Caso escutem alguma coisa ou avistem fontes de luz virão ao ataque, pois estão sempre em busca de uma mudança no cardápio.

> **Vinha Mortal** (2): Neutro, **CA** 20, **JP** 13, **MV** 6, **DV** 10 (60), **Atq**. +11 x2, **D** 2d8 (Tentáculo), **AE** 2 acertos no mesmo turno, engole e sufoca em 2d4 turnos **DE** Metade de dano frio, imune a fogo, eletricidade cura, armas causam metade do dano **TM** G, **MO** 10, **XP** 2600.

Em sua toca estão alguns objetos brilhantes que as criaturas coletaram; 75 pc, 397 po, um tubo de prata (vale 125 po), com os pergaminhos arcanos; ***escuridão, levitação, voo*** e ***névoa mortal***, uma ***poção de clarividência*** e um ***broche escudo***.

14. ENORME CAVERNA IRREGULAR

Este local é obviamente a toca de algum monstro, há uma pilha de ossos e dejetos na porção nordeste da caverna. Uma grande rocha negra descansa no centro da caverna.

A rocha é atualmente um besouro rinoceronte, este monstro é mantido preso por uma grossa corrente que permite seis metros de movimento em qualquer direção. A caverna é habitada por um poderoso gigante das cavernas, e as vinhas mortais não atacam o gigante de nenhuma maneira.

Caso perceba a aproximação dos aventureiros o gigante liberta o besouro e arremessa de 1-4 pedras nos aventureiros antes de avançar para o ataque.

> **Besouro Rinoceronte** (1): Neutro, **CA** 18, **JP** 10, **MV** 6, **DV** 7 (105), **Atq**. +16, **D** 2d8+9 (Chifre), **AE** Nenhum **DE** Nenhum **TM** G, **MO** 12, **XP** 1340.

> **Gigante da Caverna** (1): Caótico, **CA** 18, **JP** 10, **MV** 11, **DV** 10 (122), **Atq**. +8, **D** 2d6+5 (Clava), **AE** Nenhum **DE** Nenhum **TM** G, **MO** 9, **XP** 2780.

O gigante possui uma grande sacola contendo 1.276 po, ele veste um colar de marfim (200 po) e um cinturão de pele de doninha gigante (875 po).

15. CAVERNA DOS COGUMELOS

Esta caverna possui diversos cogumelos gigantes, aparentemente cultivados de alguma maneira.

Oito cogumelos estridentes se encontram no meio da vegetação, o gigante da área 14 os cultiva como alimentação. Caso o som dure mais de 4 turnos o gigante liberta seu besouro e ambos se movem para investigar o distúrbio em 3 turnos.

> **Cogumelo Estridente** (8): Neutro, **CA** 13, **JP** 18, **MV** 0, **DV** 3 (16), **Atq**. Nenhum, **AE** Som estridente caso detecte som ou fontes de luz a 9 metros emite um som audível 150 metros. **DE** Nenhum **TM** M, **MO** 12, **XP** 145.

16. CAVERNA GRANDIOSA

Você se surpreende ao notar que o teto deste lugar é muito alto, talvez mais de vinte metros em seu ápice. Encostado na parede oeste esta uma pilha de moedas e outros tesouros.

Aqui vive o horrível dracolisk, o monstro está descansando mas não sonolento. Ele habita este covil mas usa a passagem sudeste para terrorizar a região. A passagem é uma subida íngreme de quase um quilômetro que termina numa montanha a quase cem metros de elevação.

> **Dracolisk** (1): Neutro, **CA** 24, **JP** 13, **MV** 12 (V), **DV** 11 (115 pvs), **Atq**. +16 x3, **D** 1d10+6 (Mordida e Garras), **AE** Olhar petrificante (6 metros) JP+COS ou petrificada, Sopro de Acido 4d8 JP+DES metade **TM** G, **MO** 10, **XP** 3500.

Seu tesouro consiste de 1.106 pc, 5.018 pp, 98 pe, 988 po, 7 pérolas (100 po cada), bainha encrustada de joias 1.850 po e uma caixa de marfim 300 po (contem uma v***arinha de misseis mágicos*** 1d20 cargas).

17. CÂMARA ROCHOSA

Esta passagem de paredes lisas leva a uma grande caverna. Você sente um sentimento de paz ao adentrar. O teto baixo é agradável e colorido, assim como as paredes. Uma pequena fonte de água verte de uma bacia natural, de alguma maneira você se sente seguro aqui.

Esta caverna foi encantada por um inimigo de Iggwilv a

muito tempo. Monstros não entram nesta área, criaturas ordeiras se sentem compelidos pelo lugar, porém criaturas caóticas se sentem desconfortáveis e precisam realizar um teste de JP+SAB para permanecer aqui por mais de alguns minutos.

O grupo encontrara cogumelos próximos a fonte, há 12 vermelhos que curam 1 ponto de vida ao serem consumidos, 7 roxos que fornecem visão no escuro por 1 hora, 9 amarelos que fornecem imunidade a veneno por 1 hora e muitos marrons que fornecem uma refeição nutritiva e agradável.

18. GRUTA DO ÍDOLO DEMÔNIO

Este lugar curvo possui apenas uma única característica que é um peculiar ídolo de pedra com três metros de altura e bastante largo, é grosseiramente esculpido na forma de um demônio. Seus olhos emitem um brilho flamejantes graças a duas gemas avermelhadas. A cada lado seu está uma estranha arma de cobre, um tridente e uma espada larga, sobre bases de bronze.

O ídolo demônio na realidade é um golem de pedra, esta criação de Iggwilv foi esculpida na forma de ídolo para atrair aventureiros para o seu fim. Quanto um ou mais humanoides entrarem na caverna, uma boca mágica conjurada sobre o golem fala: "DEIXE UM ITEM MÁGICO COMIGO, E VOCÊ PODE TER SUA ESCOLHA SOBRE O QUE OUTROS DEIXARAM ANTES", após um baú aparece nas mãos do ídolo, que o deposita no chão a sua frente rangendo como um pedregulho. O baú mágico se abre revelando espadas, adagas, maças, machados, botas, capas, broches, amuletos, elmos, arcos, bastões e poções. Tudo isso, porém, de fato é apenas uma grande ilusão programada para se iniciar após a boca mágica.

Todos os que falharem em uma JP+SAB com redutor (-4) ficam mesmerizados pelas riquezas enquanto uma magia de invisibilidade é conjurada sobre o golem e ele se move pesadamente para bloquear a saída, e então espera para pulverizar os aventureiros.

Golem, de Pedra (1): Neutro, **CA** 26, **JP** 14, **MV** 6, **DV** 11 (107 pvs), **Atq**. +18 x2, **D** 2d10+9 (Punhos), **AE** Nenhum **DE** Imune a ataques mentais, acertos críticos e, testes de constituição, RM 50%. **TM** G, **MO** 12, **XP** 3750.

O único verdadeiro tesouro da câmara são as gemas nos olhos do golem, 2 zircônios no valor de 10.000 po cada, as armas de cobre são inúteis e se usadas contra o golem se partem facilmente.

19. PORTAS DUPLAS DE METAL

Você observa uma porta dupla de metal. Cada porta possui dois metros e meio de comprimento e seis metros de altura, observando as dobradiças fixadas na rocha, cada uma dessas portas deve ter ao menos três polegadas de espessura. Esculturas de demônios em bronze estão nos lugares das fechaduras, e ao redor das bordas estão runas irreconhecíveis, no centro estão placas com as seguintes inscrições:

O tesouro de Iggwilv repousa neste interior.
Uma maldição em cada um que o perturbar.
Não avance para furtá-lo.
Pois libertar o que aqui é prisioneiro.
Um destino pior que a morte é.
Os tolos, com certeza, descobrirão.
Ao violarem esse circunscrito lugar.

As portas de metal abrem para fora, ao menos três pjs devem puxar simultaneamente para conseguir mover as portas.

Corredor de Mármore Vermelho

Além das portas de ferro está um corredor com paredes de mármore vermelho. Um grosso tapete negro esta estendido deste a entrada até uma porta de ébano há doze metros de distância. O teto arqueado é de mármore negro raiado com faixas escarlates. O lugar é completamente livre do pó, com as superfícies polidas. Da entrada você consegue observar o brilho da maçaneta de prata da porta distante, um brilho avermelhado parece emanar do teto, esta iluminação sinistra permeia toda a passagem.

Uma pintura mostra um grande barco com uma adorável dama de cabelos negros ao leme, sorrindo em uma noite tempestuosa, em sua proa a embarcação está batizada com o nome "SHRIMPKIN" - esta é a palavra de comando para encolher o barco da área 13 das cavernas inferiores. O mestre

deve considerar colocar a pintura apenas no primeiro corredor explorado pelos pjs. Embora eles precisem entrar em todos para acessar a área 20.

Enquanto o grupo se mover pelo corredor em direção a porta escura, a magia presente é palpável para todos, sentida

no ar ao seu redor. A porta de ébano se mantém com suas dobradiças e fechadura de pratas lubrificadas e magicamente limpas, assim um leve puxão abre a porta num instante. No momento que a porta for aberta todos presenciam um lampejo dourado e os presentes no corredor são teletransportados para uma área quadrangular no mapa. Cada área desta é representada por uma letra (a mesma letra mostrada no mapa na porta). Este transporte não pode ser evitado e todas as seis portas internas devem ser abertas para se acessar a área 20, embora estas ações não tenham sequencia definida.

O nexus previne qualquer tipo de magia de adivinhação, observação e transporte, como teleporte e incorporeidade, mesmo *desejo* se mostra ineficaz em acessar o centro. Todas as portas devem ser abertas, e na sétima tentativa o grupo será capaz de avançar ao aposento seguinte.

20. A ESFERA INTERNA

O aposento além da porta é muito bem iluminado. Você observa as outras portas abertas, o aposento é completamente esférico e as entradas são simetricamente dispostas, os únicos pontos verticais são pequenas plataformas a frente de cada entrada e no centro do aposento Destas plataformas até o fundo da esfera há uma profundidade de quase dois metros. A parte superior do tomo é de lápis-lazúli, escuro como o céu noturno. As paredes são perfeitamente lisas, impossíveis de serem escaladas.

Pendurada no centro do aposento, por uma corrente dourada está uma lanterna coberta de joias. Em seu interior uma brilhante chama âmbar queima. Esta luz é amplificada por lentes de cristal, e passa um sentimento reconfortante como uma agradável luz solar.

A lanterna está sobre um estrado de pedra, sobre o estrado está um grande bloco de mármore rosa. Ao redor deste bloco estão diversos pequenos tapetes com pequenas bancadas de madeira, cada uma com recipientes de porcelanas perfeitas. Na base do bloco está uma tigela de cristal cheia de joias coloridas, do lado oposto um braseiro sobre uma haste de prata, do braseiro se ergue uma fina fumaça de incenso. Uma mulher está adormecida acima do bloco de mármore.

A dama adormecida está vestindo uma armadura de placas estilizada e dourada. Uma longa espada bastarda repouso em seu colo, as manoplas da mulher cruzadas sobre o cabo. Sua face é pálida e seus lábios são vermelhos brilhantes. Um elmo com plumas negras como o cabelo da mulher descansa ao lado de sua cabeça.

A mulher é uma guerreira vampira chamada Drelnza, ela é filha de Iggwilv e seu "tesouro", assim como guardiã de sua riqueza.

> **Drelnza, vampira guerreira 13°** (1): Caótica, **CA** 27, **JP** 10, **MV** 9, **DV** 13 (90 pvs), **Atq.** +15/+15, **D** 1d10+8 (*Bastarda +4*) ou 1d6+4 e dreno de energia (2) (Punhos), **AE** Enfeitiçar com olhar (JP+SAB (-2) redutor). **DE** RD 10/magia, imunes a paralisia, ataques mentais e que afetem seres vivos, metade dano frio e eletricidade **TM** M, **MO** 12, **XP** 3320.

Ela descansa em um tipo de torpor até a sétima porta ser aberta. Neste momento Drelnza desperta e se torna totalmente ciente, permanece deitada até alguém entrar, se senta, leva a mão a fronte como se ainda estivesse desnorteada e tá boas-vindas a seus "salvadores", tentando enfeitiçar com o olhar o maior número de oponentes.

Caso um clérigo ordeiro se aproxime, Drelnza ataca imediatamente, graças à influência de sua espada. No combate a vampira busca lutar utilizando ou seu poder de caminhar nas

paredes ou utilizando o poder de voo da espada, atacando com seus punhos, esperando enfrentar o menor número de oponentes por vez.

Sua arma é uma ***espada bastarda +4 caótica*** com inteligência 17 e um poderoso ego maligno. Seu propósito é destruir clérigos ordeiros, e qualquer oponente deste tipo atingido deve realizar uma JP+COS ou ficar paralisado por 1d4 turnos. A espada também possui os seguintes poderes, 1/dia cada: *detectar alinhamento, detectar magia, detectar invisibilidade* e *voo*. A espada se comunica telepaticamente, pode *ler idiomas* e *ler magias* a vontade e entende comum, gigante e demoníaco.

Drelnza também veste ***armaduras de placa +2*** e ***sandálias da aranha***.

Em uma situação de combate, Drelnza utiliza ou suas sandálias mágicas para correr ao longa das paredes esféricas, ou a magia para voar de sua espada, sempre procurando uma posição que a favoreça enfrentar o menor número de inimigos ao mesmo tempo, se valendo do formado esférico da sala e da possibilidade dos personagens estarem confinados nas plataformas a frente das portas, ou no bloco no centro do aposento (capazes de comportar duas pessoas cada) ou no chão da esfera, dois metros abaixo das plataformas.

Ao ser reduzida a zero pontos de vida, a vampira assume sua forma gasosa e se refugia em um pequeno orifício abaixo do bloco de mármore. Os personagens podem tentar remover o bloco, porém o mesmo pesa 1.500 quilos. Abaixo do bloco está uma pequena cavidade com sessenta centímetros de profundidade, que contém uma gaiola de bronze, dentro da gaiola estão joias de platina e diamante no valor de 27.000 po, um colar de 20.000 po, brincos de 9.000 e um anel de 6.000 po.

A gaiola é mágica e suas barras não podem ser dobradas (ver **Prisão de Zagig** no fim da aventura), caso seja tocada uma criatura negra esférica com muitos tentáculos se materializa. Ela flutua acima do bloco de mármore encarando o grupo. A criatura alienígena é o xeg-yi e ataca qualquer um no aposento, mas não o deixara.

> **Xeg-yi** (1): Neutro, **CA** 20, **JP** 12, **MV** 6 (V), **DV** 8 (40 pvs), **Atq**. +8 ataque de toque, **D** 1d6+6 mais *congelamento* **AE** Congelamento: destrói metal e madeira com toque, itens mágicos destruídos em caso de falha em JP+DES. **DE** RD 5/magia, RM 30%, Ao morrer explode (3 metros) causando 2d6+12 pontos de dano, metade JP+DES, objetos de madeira e metal sofrem efeito de *congelamento* **TM** M, **MO** 12, **XP** 2850.

A sala esférica possui os seguintes tesouros no nível do solo:

- 6 Biombos, 1.000 po cada.
- 2 Carpetes, 750 po cada.
- 2 Estantes de Madeira, 2.000 po cada.
- 4 Bacias de Porcelana, 1.500 po cada.
- 1 Mesa, 800 po.
- 1 Tigela de Cristal, 3.250 po.
- 1 Braseiro de Prata, 750 po.
- Pequenos diamantes, 10.000 po.

Acima do descanso de Drelnza está pendurado o artefato, **A Lanterna Maravilhosa de Daoud** (detalhes ao fim da aventura). A corrente de ouro que o sustenta vale 1.000 po se intacta, não é mágica e pode ser aberta por magia ou quebrada.

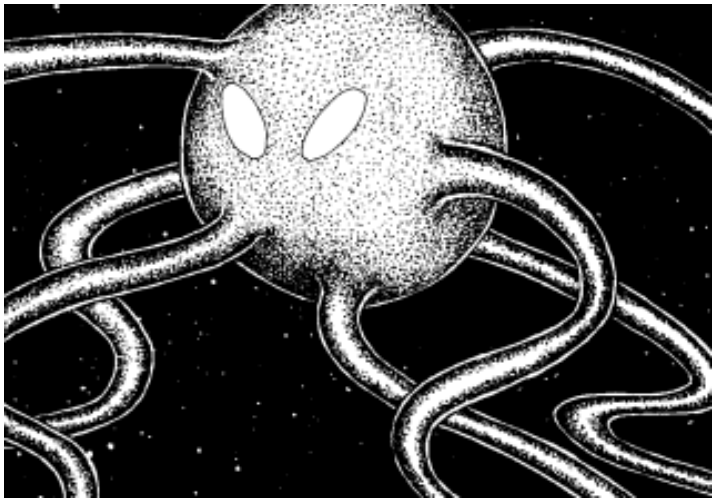
Abaixo da cavidade aonde se encontra a Prisão de Zagig, se encontra outro compartimento oculto, uma pequena fissura da espessura de um fio de cabelo é a única pista para encontrá-lo, Drelnza se encontra semicorpórea se recuperando neste espaço e está completamente vulnerável. Para este espaço ser alcançado toda a porção superior do bloco deve ser removida, com um peso total de 3.000 quilos.

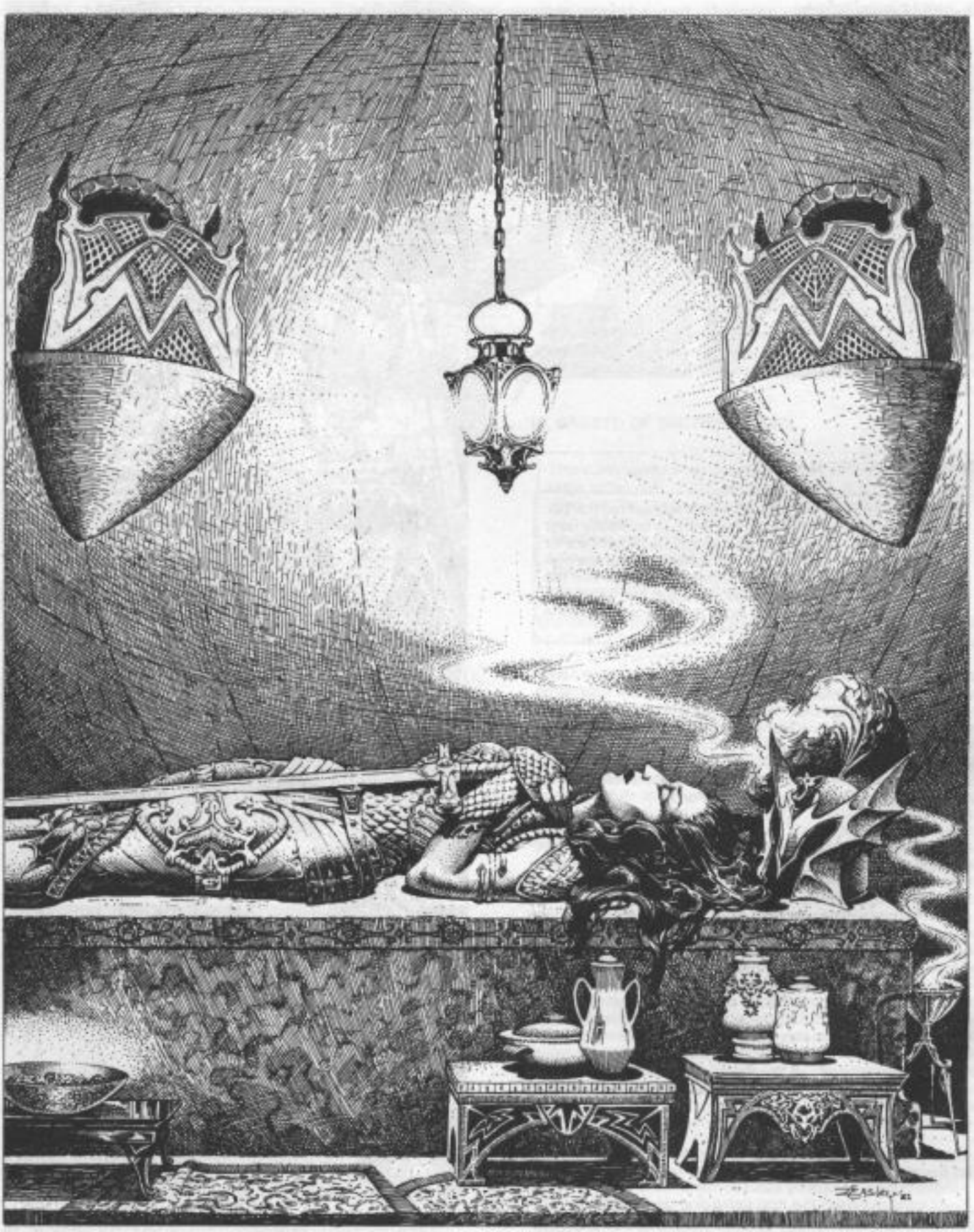
A cavidade também contém sete tomos: **Demonomicom de Igglwiv**, **Manual do Bom Exercício, Manual da Rapidez de Movimentos, Manual da Saúde Corporal, Manual dos Pensamentos Claros, Manual da Compreensão e Manual de Liderança e Influência**. O Demonomicom de Igglwiv está selado, e caso o selo seja quebrado um guardião xag-ya aparece e ataca a todos os presentes.

> **Xag-ya** (1): Neutro, **CA** 20, **JP** 12, **MV** 6 (V), **DV** 8 (40 pvs), **Atq**. +8 ataque de toque, **D** 1d6+6 mais *aquecimento* **AE** Aquecimento: destrói metal, tecidos e madeira com toque, itens mágicos destruídos em caso de falha em JP+DES. **DE** RD 5/magia, RM 30%, Ao morrer explode (3 metros) causando 2d6+12 pontos de dano, metade JP+DES, objetos de madeira e metal sofrem efeito de *aquecimento* **TM** M, **MO** 12, **XP** 2850.

Caso os livros presentes estejam no raio da explosão de morte do Xag-ya, cada um tem 50% de chance de ser destruído.

***Xag-ya** e **Xeg-yi**:*





Descrição Itens Mágicos

Adaga +2 presa-longa: Esta adaga de lâmina larga se empunhada por uma criatura pequena, como um halfling ou gnomo, causa dano como uma espada curta. Além disto corta madeira e rochas facilmente, causando dano máximo nestes materiais.

Poção de Cura: Beber essa poção restaura 1d8+2 pontos de vida.

Poção da Vitalidade: Ao beber essa poção, o usuário pelos próximos sete dias não precisa comer nem beber, fica imune a venenos e doenças e recupera 1 ponto de vida a cada 4 horas enquanto estiver em efeito.

Manto do Envenenamento: Esta capa é feita de couro e parece normal, pode ser manuseada sem problemas, mas quanto é vestida o usuário é atingido por um poderoso veneno e morre instantaneamente.
O manto só pode ser retirado com uma magia *remover maldições*. Uma *neutralizar venenos* deve ser conjurada sob o cadáver para que magias de ressurreição funcionem.

Botas de Levitação: Estas botas mágicas de ajustam aos pés de qualquer humanoide. O usuário pode levitar para cima e para baixo verticalmente a vontade, a velocidade de 6 metros por turno.
O peso máximo suportado pelas botas é de 140 quilos, caso o usuário seja muito pesado, como um ogro, as botas não funcionam.

Botas Dançarinas: Estas botas mágicas de ajustam aos pés de qualquer humanoide. Seu poder se mantêm oculto até o usuário entrar em um conflito.
Quanto o usuário entrar em um combate (ou fugir de um), é tomado de um desejo irresistível de dançar,-4 em CA, -6 em Jogadas de Proteção, não é capaz de atacar e gera ataques de oportunidade. Apenas uma magia *remover maldições* permite a retirada das botas.

Lente de Detecção: Esta lente de aumento, além de bastante potente, permite ao usuário rastrear como um ranger de 5° nível (84%).

Poção de controlar dragões: esta poção após ingerida, permite ao usuário conjurar a magia *enfeitiçar monstros* (sem limite de dados de vida), em uma espécie particular de dragões (definida pela cor). A duração do feitiço é de 5d4 turnos e o dragão recebe uma penalidade (-2) em sua Jogada de Proteção.

Chifre do Nevoeiro: este pequeno instrumento permite ao usuário soprar uma espessa névoa, cada turno soprando cria um cubo de três metros, que permanece por 2d4 turnos após o chifre parar de soprar. O dispositivo faz um som profundo, a nota caindo abruptamente para um tom mais baixo no final.

Poção de Respirar na Agua: Esta poção permite ao usuário respirar na agua por uma hora com um adicional variável de 1d10 minutos.

Poção de Cura Extra: Esta poção cura 3d8+3 pontos de vida, porem pode ser ingerida um terço de cada vez curando 1d8+1 pontos de vida.

Poção da Diminuição: Após ingerir essa poção, o indivíduo (e tudo o que ele carrega) diminui de tamanho se tornando diminuto por 1d4+1 turnos.

Poção do Veneno: esta poção inodora se assemelha a uma poção de cura, porem na realidade é um veneno mortal. JP+Constituição ou morte, mesmo em caso de sucesso causa 20 pontos de dano.

Anel de Calor: O usuário deste anel permanece aquecido mesmo nos frios mais intensos. Também restaura dano causado por frio na taxa de 1 por turno. Também fornece +2 em Jogadas de Proteção contra frio.

Estatueta de Coruja Serpentina: Esta estatueta se transforma em uma coruja normal (CA 14, Movimento 30 voando, 10 Pvs, bicada +4, 1d4+1 dano), capaz de enxergar no escuro e duas vezes mais longe que um humano. Também é capaz de se transformar por até oito horas em uma coruja gigante, porem após 3 transformações deste tipo perde todos os poderes mágicos. A coruja pode se comunicar telepaticamente com seu portador no limite de sua inteligência. Caso seja derrotada em sua forma animal reverte novamente para estatueta e não pode ser utilizada por uma semana. Coruja Gigante: Grande, CA 14, 42 Pvs, Movimento 25 voando, bico +4, 2d4+6 dano.

Amuleto de Proteção Contra Venenos +3: O usuário adiciona o modificador em todas as JP contra venenos.

Asas de Voo: Este item aparenta ser um simples manto comum, se o usuário pronunciar uma palavra de comando o manto se torna um grande par de asas de seis metros de envergadura. Por 8 turnos o usuário pode voar com velocidade de 9 metros , ou o dobro desta velocidade por 4 turnos, as asas pode ser utilizadas uma vez por dia e o usuário não pode estar com carga pesada.

Botas Élficas: o usuário dessas botas se torna extremamente silencioso ao andar, como se tivesse 60% em mover-se em silêncio, tal qual a habilidade da classe ladrão.

Manto Élfico: Este manto acinzentado possui habilidades camaleônicas, caso o usuário permaneça imóvel possui grandes chances de passar despercebidos. As chances são 95% em áreas selvagens, 90% de chance em subterrâneos e áreas urbanas escuras, e 50% em áreas urbanas e subterrâneas iluminadas.

Tapete de Sufocamento: Este fino carpete aparenta ser um *tapete voador*, porém qualquer um que se sentar sobre o tapete será violentamente enrolado e sufocado em 1d4+2 turnos. O tapete agarra com uma Força de 15 e possui 33 pontos de vida, qualquer dano é dividido pela metade com a vítima agarrada.

Poção de Controlar Plantas: esta poção após ingerida, permite ao usuário conjurar a magia *enfeitiçar monstros* (sem limite de dados de vida), em qualquer tipo de criatura vegetal, incluindo fungos e similares. A duração do feitiço é de 5d4 turnos e a criatura recebe uma penalidade (-2) em sua Jogada de Proteção.

Unguento de Keoghtom: Esta pomada liquida cura qualquer doença, veneno ou 1d4+8 pontos de vida. Pode ser aplicada ou ingerida (no caso de venenos e doenças) e contem 5 aplicações em cada jarro.

Manuais de Aprimoramento: Cada um destes livros, se lidos por 48 horas, aumenta o atributo correspondente em 1 ponto, após lido completamente perde sua magia que é recuperada após um século. Manual do Bom Exercício (Força), Manual da Rapidez de Movimentos (Destreza), Manual da Saúde Corporal

(Constituição), Manual dos Pensamentos Claros (Sabedoria), Manual da Compreensão (Inteligência) e Manual de Liderança e Influência (Carisma).

Descrição de Artefatos

Demonomicom de Igglwiv: Este livro de capa de bronze é um tratado sobre malignas criaturas de planos inferiores, descrições e alguns nomes verdadeiros.

Existem seis cópias e cada uma delas é protegida por dois guardiões, um aparece no momento da abertura do livro, e o segundo 1d6 semanas depois. Tal guardião é sempre um morto-vivo ou um demônio, e caso derrote o possuidor do livro, o guardião o escondera em outro lugar.

O possuidor do Demonomicom pode banir ou enfeitiçar (como a magia) demônios, as criaturas têm direito a uma JP+SAB para resistir e tal ação pode ser utilizada apenas uma vez por dia para cada demônio.

A Lanterna Maravilhosa de Daoud: Esta lanterna feita do mais puro ouro e lentes dos mais perfeitos cristais brilha com a luz mais pura. Sua chama não pode ser apagada (embora possua ela próprias coberturas paras suas lentes). Seu combustível são 10.000 po em joias ou gemas pulverizadas, o que a faz brilhar por 100 anos.

Qualquer pessoa na presença da luz por 24 horas recupera 1d4+4 pontos de vida, e todas as doenças são paralisadas enquanto o afligido estiver sob sua luz, após 7 dias de exposição qualquer doença é neutralizada.

Com uma ação, o usuário pode drenar do combustível da lanterna para conjurar as seguintes magias, cada uma cobrando seu preço em anos de luz.

- Imobilizar Pessoas (5 anos).
- Velocidade (5 anos).
- Leque Cromático (5 anos) *Nova Magia.*
- Aterrorizar (5 anos).
- Coluna de Chamas (10 anos).
- Confusão (10 anos).
- Rajada Prismática (50 anos) *Nova Magia.*
- Ressurreição (50 anos).

Todos os efeitos da lanterna têm alcance de 9 metros e são conjuradas como um conjurador de 19° nível.

O possuidor da lanterna se torna gradualmente possessivo da mesma, e se torna convencido que os outros querem lhe roubar ou matar, após algumas semanas o indivíduo se torna praticamente paranoico.

A lanterna é objeto de desejo de muitos colecionadores e nobres, se colocada a venda, vale 160.000 po.

Prisão de Zagig: Apenas cinco destes objetos existem, todas são idênticas, similares a gaiolas normais de pássaros. Mesmo se *detectar magia* for conjurada, há apenas 50% de chance da magia da prisão ser identificada.

A prisão não pode ser localizada por nenhum tipo de feitiço e seu exterior é quase completamente imune a quaisquer magias e ataques. Pode ser utilizada apenas por magos que saibam suas palavras de ativação.

Caso a palavra de comando seja conhecida, o mago com uma ação pode recitar o nome verdadeiro na presença de uma criatura, a mesma deve fazer uma JP+SAB ou encolher e ser teleportado para dentro da prisão, uma vez lá a criatura não precisa comer nem beber.

A prisão só pode ser aberta pelo dono com a palavra de comando, ou por um mago quatro níveis acima do dono da prisão proferindo a magia *Abrir/Trancar*, ou com a magia *desejo*.

Novas Magias:

Leque Cromático

Arcana 1 / Alcance: raio de 3 metros / Duração: instantânea / Jogada de proteção: JP+SAB anula.

Um cone de cores brilhantes surge a partir das mãos do conjurador, atordoando, cegando ou até deixando as criaturas inconscientes. Todas as criaturas dentro do cone são afetadas, de acordo com seus DV:

2 DV ou menos: Inconsciente, cego e atordoado durante 2d4 rodadas, então cego e ator doado por 1d4 rodadas e depois atordoado por 1 rodada (somente criaturas vivas podem ficar inconscientes).

3 ou 4 DV: Cego e atordoado durante 1d4 rodadas e depois atordoado por 1 rodada.

5 ou mais DV: Atordoado durante 1 rodada.

As criaturas que não enxergam não são afetadas pelo leque cromático.

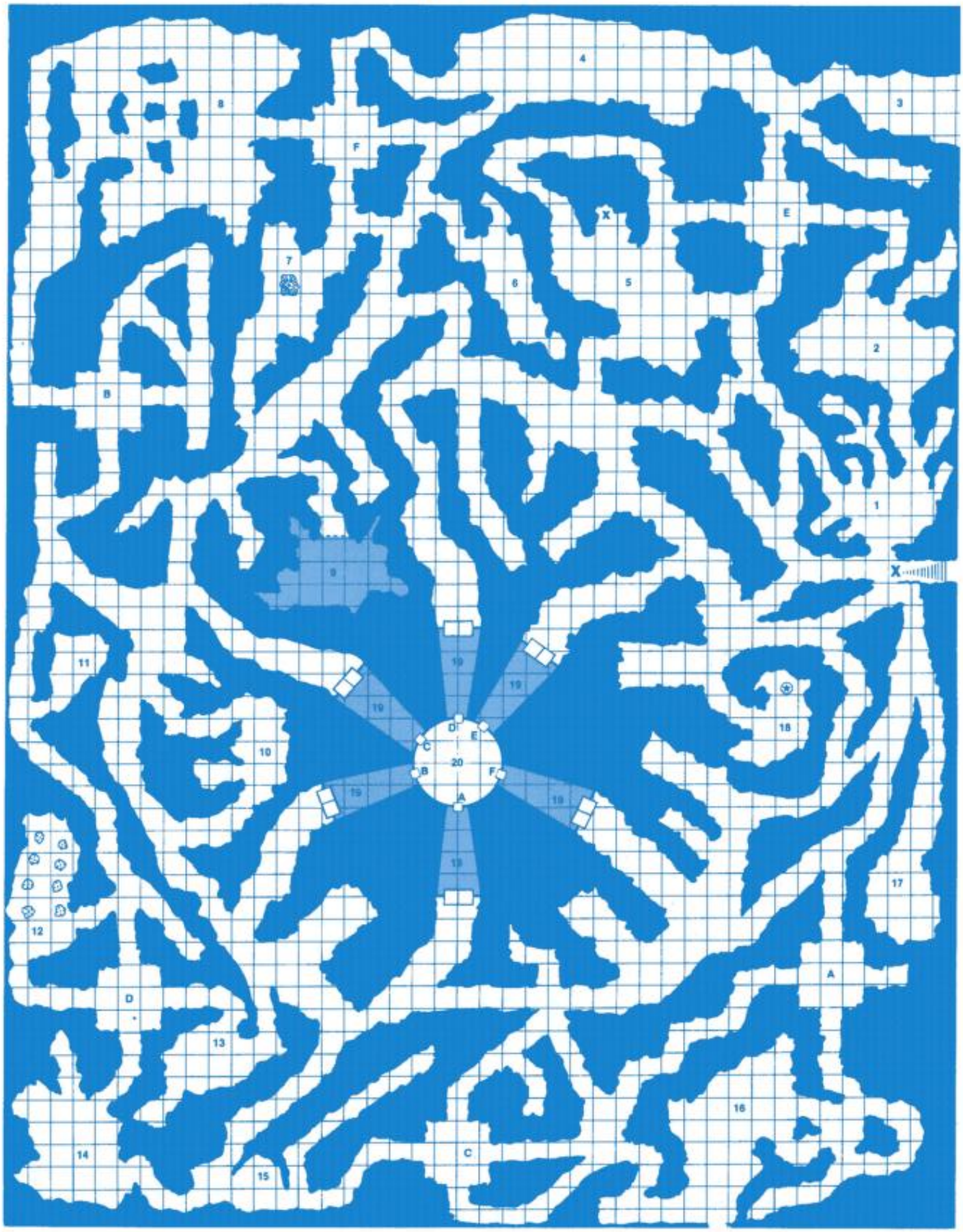
Rajada Prismática

Arcana 7 / Alcance: raio de 18 metros / Duração: instantânea / Jogada de proteção: JP+SAB anula.

Essa magia induz sete raios de luzes brilhantes, tremeluzentes e multicoloridas a partir da mão do conjurador. Cada raio possui um poder diferente. As criaturas na área, com 8 DV ou menos, ficam automaticamente cegas por 2d4 rodadas. Todas as criaturas na área são aleatoriamente atingidas por um ou mais raios, que possuem efeitos adicionais.

Rajada Prismática		
1d8	Cor do Raio	Efeito
1	Vermelho	20 pontos de dano de fogo (JP+DES reduz à metade)
2	Laranja	40 pontos de dano de ácido (JP+DES reduz a metade)
3	Amarelo	80 pontos de dano de eletricidade (JP+DES reduz à metade)
4	Verde	Veneno (Mata; JP+COS parcial, sofre 1d6 pontos de dano na Constituição)
5	Azul	Transformado em pedra (JP+COS anula)
6	Anil	Insano (JP+SAB anula)
7	Violeta	Enviado para outro plano (JP+SAB anula)
8	Atingido por dois raios, jogar mais duas vezes, ignorando resultados "7"	

GREATER CAVERNS



CAVERNS KEY

Door

Natural Bridge

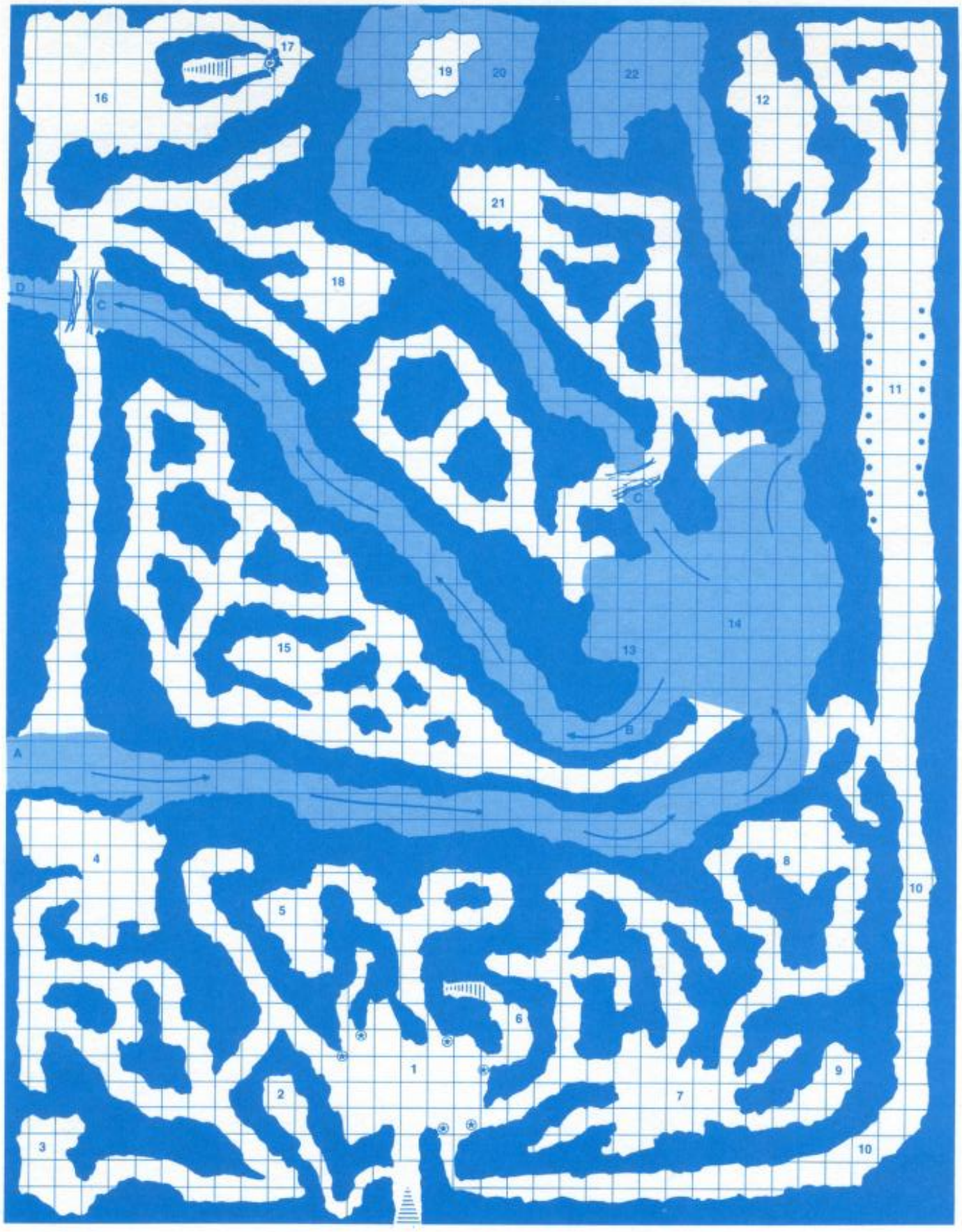
Current

Stairs

Water

Statue

LESSER CAVERNS



CAVERNS KEY

Graven Glyphs

Stalagmite

Cave Moray Lair

Teleport Area

Sinkhole

Rubble